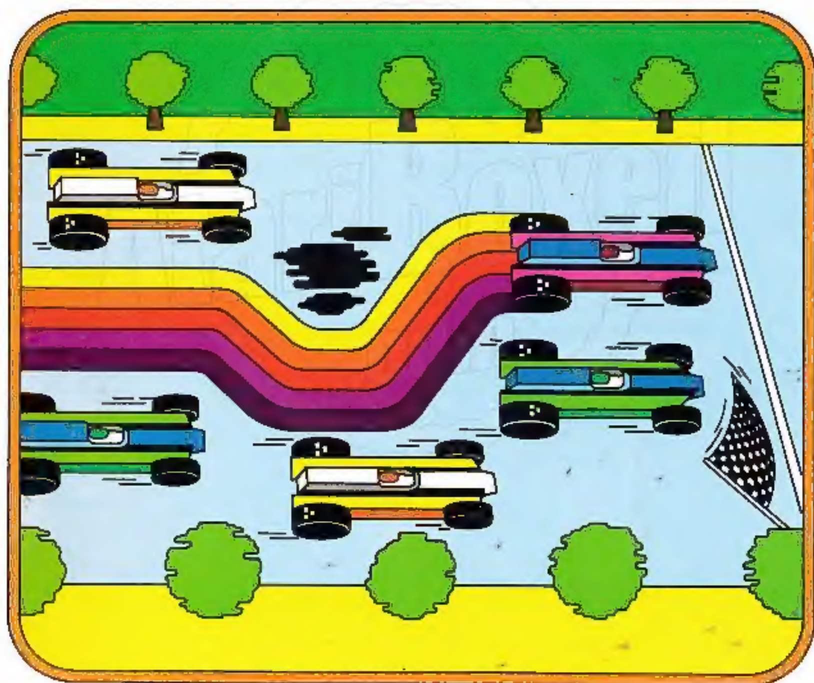
ACTIVISION®

# GRAND PRIX™

## INSTRUCTIONS
## INSTRUCTIONS/SPIELANLEITUNG
## ISTRUZIONI/INSTRUCCIONES



Le français commence à la page 7.
Deutsch beginnt auf Seite 12.
L'italiano comincia alla pagina 17.
El español comienza en la página 22.

## GRAND PRIX™ BASICS



1. Hook up your video game system. Follow manufacturer's instructions.
2. With power OFF, plug in game cartridge.
3. Turn power ON. If no picture appears, check connection of your game system to TV, then repeat steps 1-3.
4. Plug in left Joystick Controller. (It's the only one you'll need.) When playing, hold the controller with red button at upper left.
5. Difficulty Switches have no effect.
6. Select game with game select switch:

   Game 1: Watkins Glen
   Game 2: Brands Hatch (1 Bridge)
   Game 3: Le Mans (2 Bridges)
   Game 4: Monaco (3 Bridges)

7. **To begin play.** Press game reset. Your racer will be in position at the starting line. Press the red button on your Joystick, and the race begins!
8. **Gaining Speed.** The red button on your Joystick is your accelerator. Press it down to accelerate your racer. Shifting is automatic. The longer you keep the button depressed, the faster your racer will go until it reaches top speed.
9. **Slowing Down.** Releasing the red button on your Joystick will slow down your racer. To apply the brakes, move your Joystick to the left.
10. **Steering.** Pushing your Joystick up moves your racer toward the top of the track; pulling it back moves it toward the bottom.
11. **Object of the game.** To complete a race circuit in the shortest possible time.

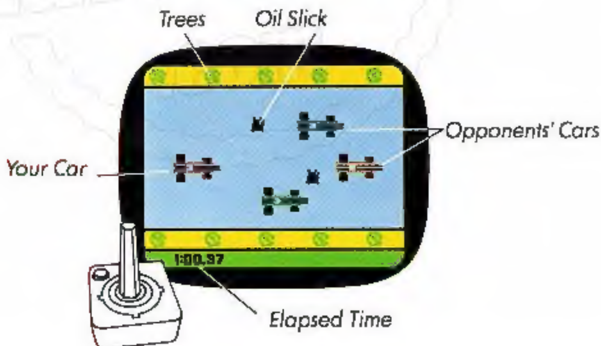
## SPECIAL FEATURES OF GRAND PRIX™ BY ACTIVISION®

**Oil slicks.** Just a little extra test of your reflexes. They won't slow you down, but they may send you sliding off into another car. Slicks are best avoided, but, when you need to pick up time, and there's no other car next to you, you can risk steering a straight course through them.

**Crashes.** They will happen, but should be avoided if at all possible. Crashes with other cars reduce you to a speed slower than that of the car you hit. To really cut your speed and avoid a crash, release the red button while moving your Joystick to the left to apply your brakes.

**Steering Response.** As in a real racing car, your steering becomes more responsive the faster you go; expect your car to react faster when you push the Joystick at high speeds. Your speed is slightly reduced every time you steer; to achieve the fastest time, keep steering adjustments to a minimum.

**Bridges.** On the Brands Hatch, Le Mans and Monaco courses, after each mile of the race, you'll cross a bridge over blue water. As your car enters the bridge, your elapsed time to the bridge is displayed and held. Normal time display is resumed as your race car leaves the bridge. If you scrape the side of the bridge, you'll hear it, and your car will slow down. If you crash into a bridge, your car will stop altogether, and you'll have to steer around to cross it, while the clock continues to run.



## GETTING THE FEEL OF GRAND PRIX™ BY ACTIVISION®

We suggest you take it easy at first. A couple of slow practice runs through the courses will help you get the "feel" of the track.

You'll find that, just as in real racing, the faster your car is going, the easier it will be to lose control. That's why "pacing" is so important. Try to think ahead and anticipate what's coming up.

When you pass another car, you'll almost never have to worry about it catching up with you from the rear. So, keep your eyes on the road ahead. That's where the action will be.

## JOIN THE ACTIVISION GRAND PRIX DRIVING TEAM

If you can match or beat any of the following times, we'll make you a member of the Activision Grand Prix Driving Team and send you a special membership emblem. Just take a picture of the TV screen and send it, along with your name and address, to your nearest Activision distributor. A complete list is enclosed.

| Times to Beat: | Driving Team Membership | Current World's Record |
|---|---|---|
| Watkins Glen | 0:35 | 0:29.49 |
| Brands Hatch | 1:00 | 0:50.93 |
| Le Mans | 1:30 | 1:14.05 |
| Monaco | 2:30 | 1:35.79 |

ENGLISH

ENGLISH

# HOW TO BECOME A WORLD CLASS RACING DRIVER IN GRAND PRIX™ BY ACTIVISION®

Tips from David Crane, designer of Grand Prix



*David Crane is an award-winning Senior Designer at Activision. His games include Dragster,® Fishing Derby,® Laser Blast,™ and Freeway.™*

"Just as in a real Grand Prix race, feel and control are very important in Grand Prix by ACTIVISION. The better you know your car and its responses, the better you'll do.

"Here are some tips: When steering the car up and down the track, applying a *slight* pressure to the right on the Joystick will eliminate any accidental braking. This pressure must be kept light to allow quick braking in the event of an emergency.

"The more you play the game, the more keenly you'll anticipate the appearance of other cars. To some extent, you'll be able to memorize the traffic patterns and plan moves in advance. If you don't, the slowdown will happen for you in the form of a crash, and you'll pay for it with a loss of valuable time.

"The cars ahead of you have left a lot of oil on the track near the bridges, so, when you see a lot of oil slicks, watch for bridges ahead.

"Knowledge of the course is very important. Learn where you are and what's coming up ahead for each course. That way, time is on your side, which is exactly where you want it to be.

"And drop me a line between races. Good luck!"

David Crane

# ACTIVISION® VIDEO GAME CARTRIDGE LIMITED ONE YEAR WARRANTY

ENGLISH

Activision, Inc. warrants to the original consumer purchaser of this Activision video game cartridge that, if the cartridge is discovered to be defective in materials or workmanship within one (1) year from the date of purchase, Activision will either repair or replace, at its option, such cartridge free of charge, upon receipt of the cartridge, postage prepaid, with proof of date of purchase, at its distribution center.

This warranty is limited to the electronic circuitry and mechanical parts originally provided by Activision and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the cartridge has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. Except as specified in this warranty, Activision gives no express or implied guarantees, undertakings, conditions or warranties and makes no representations concerning the cartridges. In no event will Activision be responsible under this warranty for any special, incidental, or consequential damage incurred by any consumer purchaser.

This warranty and the statements contained herein do not affect any statutory rights of the consumer against the manufacturer or supplier of the cartridge.

**NOTE:** For service in your area, please see the distributor list.

## REGLES DU GRAND PRIX™

1. Connectez votre système de jeu vidéo. Suivez les instructions du fabricant.
2. Votre système étant éteint (OFF), insérez la cartouche de jeu.
3. Mettez en marche (ON). Si aucune image n'apparaît, vérifiez les connexions de votre système de jeu à la TV, puis répétez les étapes 1 à 3.
4. Branchez le manche de contrôle de gauche (c'est d'ailleurs le seul dont vous aurez besoin). Pendant le jeu, tenez le contrôleur avec le bouton rouge en haut à gauche.
5. Les commutateurs de difficultés (DIFFICULTY) n'ont aucun effect.
6. Choisissez le jeu avec le sélecteur GAME SELECT:

   Jeu 1: Watkins Glen
   Jeu 2: Brands Hatch (1 Pont)
   Jeu 3: Le Mans (2 Ponts)
   Jeu 4: Monaco (3 Ponts)
7. **Pour commencer à jouer.** Appuyez sur le bouton de préparation du jeu (GAME RESET). Votre voiture se placera sur la ligne de départ. Appuyez sur le bouton rouge de votre contrôleur, et la course commence!
8. **Pour gagner de la vitesse.** Le bouton rouge sur votre contrôleur est votre accélérateur. Appuyez-le pour faire accélérer votre voiture. Le changement de vitesse est automatique. Plus vous appuyez sur le bouton, plus votre voiture accélère jusqu'à ce qu'elle atteigne sa vitesse maximum.
9. **Pour ralentir.** Relâchez le bouton rouge sur votre contrôleur et votre voiture ralentira. Pour freiner, déplacez votre manche vers la gauche.
10. **Pour la direction.** En poussant votre manche, vous déplacez votre voiture vers le haut de la piste; en le tirant, vous la déplacez vers le bas.
11. **But du jeu.** Vous devez compléter le parcours dans le temps le plus court possible.

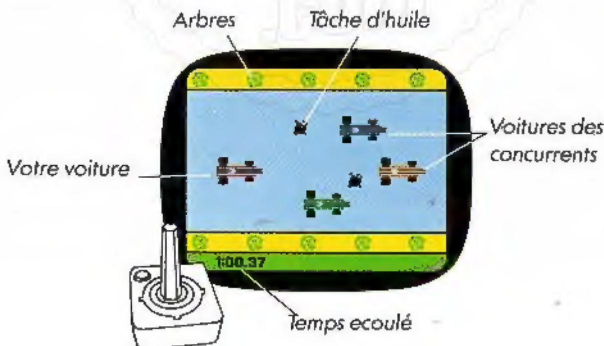
# CARACTÉRISTIQUES DU JEU GRAND PRIX™ D'ACTIVISION®

**Tâches d'huile.** Un simple test supplémentaire de vos réflexes! Elles ne vous ralentissent pas, mais elles peuvent vous faire glisser contre une autre voiture. Les tâches doivent être évitées; cependant, quand vous avez besoin de gagner du temps et qu'aucun autre véhicule n'est près de vous, vous pouvez risquer de passer droit dessus.

**Collisions.** Elles se produisent, mais elles doivent être évitées autant que possible. Les collisions avec d'autres voitures réduisent votre vitesse au-dessous de celle du véhicule que vous touchez. Pour vraiment ralentir et éviter une collision, relâchez le bouton rouge tout en déplaçant votre manche vers la gauche pour appuyer sur les freins.

**Réponse de la direction.** Comme sur une vraie voiture de course, la direction répond en fonction de votre vitesse; attendez-vous à ce que votre voiture réponde plus vite au fur et à mesure que vous poussez le manche vers de plus grandes vitesses. Votre vitesse est légèrement réduite chaque fois que vous changez de direction; pour atteindre un temps record, vous devez minimiser les ajustements de direction.

**Ponts.** Sur les pistes de Brands Hatch, Le Mans et Monaco, après chaque mille de course, vous traverserez un pont au dessus de l'eau. Lorsque votre voiture entre sur le pont, votre temps écoulé jusqu'au pont est indiqué et maintenu. L'affichage normal de votre temps recommence aussitôt que votre véhicule quitte le pont. Si vous touchez les côtés du pont, vous l'entendrez et votre voiture ralentira. Si vous entrez en collision avec le pont, votre voiture s'arrêtera et vous devrez manoeuvrer autour du pont tandis que la montre continuera de tourner.






FRANÇAIS

## ENTRAINEMENT POUR LE GRAND PRIX™ D'ACTIVISION®

Nous vous recommandons de vous habituer lentement à ce jeu; quelques tours de piste au ralenti vous y aideront.

Vous constaterez que comme lors d'une course réelle, plus vous vous déplacez vite, plus vous aurez tendance à perdre le contrôle de votre voiture. C'est pourquoi, une approche progressive est si importante. Essayez de vous préparer et de prévoir les dangers du parcours.

Quand vous dépasserez une voiture, vous n'aurez pratiquement jamais à vous inquiéter d'être rattrapé. Par conséquent, observez la route qui se trouve devant vous. C'est là que se trouve le challenge.

## JOIGNEZ L'ÉQUIPE DES PILOTES DE GRAND PRIX D'ACTIVISION

Si vous égalez ou battez un des temps ci-dessous, nous vous ferons membre de l'Equipe des Pilotes du Grand Prix Activision et vous enverrons un emblême spécial. Prenez seulement une photo de votre écran et envoyez-la, accompagnée de votre nom et adresse, au distributeur Activision le plus proche de votre domicile (voir la liste ci-jointe).

| Temps à Battre | Membre de l'Équipe des Pilotes | Record Mondial Actuel |
|---|---|---|
| Watkins Glen | 0:35 | 0:29.49 |
| Brands Hatch | 1:00 | 0:50.93 |
| Le Mans | 1:30 | 1:14.05 |
| Monaco | 2:30 | 1:35.79 |

# COMMENT DEVENIR UN PILOTE AUTOMOBILE DE CLASSE MONDIALE AU JEU GRAND PRIX™ D'ACTIVISION®

Conseils de David Crane, inventeur du Grand Prix



*David Crane est un des premiers inventeurs d'Activision, lauréat de nombreux prix. Ses jeux comprennent Dragster,® Fishing Derby,® Laser Blast,™ et Freeway.™*

"Comme dans une course de Grand Prix, le maniement et le contrôle sont très importants dans le Grand Prix d'ACTIVISION. Plus vous connaissez votre voiture et ses réponses, plus vos chances de succès sont grandes.

"Voici quelques conseils: Pendant la course, l'application d'une légère pression à droite sur le manche éliminera tout freinage accidentel. Cette pression *légère* doit être maintenue pour permettre un freinage rapide en cas d'urgence.

"Plus vous jouez à ce jeu, plus vous vous habituez à anticiper l'apparition d'autres véhicules. Jusqu'à un certain point, vous pourrez mémoriser les changements de traffic et projeter vos mouvements à l'avance. Sinon, le ralentissement se fera sentir sous la forme d'un accident et vous le payerez par une perte de temps important.

"Les voitures qui vous précèdent ont laissé de l'huile sur la piste près des ponts; ainsi, quand vous rencontrez de nombreuses tâches d'huile, faites attention aux ponts qui se présentent.

"La connaissance du parcours est très importante. Reconnaissez votre position et ce qui s'annonce devant vous pour chaque parcours. De cette façon, le temps sera de votre côté, et c'est exactement là que vous voulez qu'il soit.

"Ecrivez-moi quelques lignes entre deux courses. Bonne chance!"

David Crane

FRANÇAIS

FRANÇAIS

# —ACTIVISION®—CASSETTE DE JEU VIDÉO GARANTIE D'UN AN

Cette cassette de jeu vidéo Activision est garantie un (1) an à compter de la date d'achat pour tout défaut ou vice de fabrication. Dans ce délai, Activision Inc. s'engage auprès de l'acheteur de cette cassette à la réparer ou la remplacer, selon ce qu'il jugera bon, et ceci gratuitement, à réception dans un de ses centres de distribution de ladite cassette expédiée en port payé et accompagnée de la justification de la date d'achat.

Cette garantie est limitée au circuit électronique et aux pièces mécaniques d'Activision et ne s'applique pas, et sera annulée, si le défaut de la cassette est dû à un abus, une utilisation inadéquate, un mauvais traitement ou une négligence. A l'exception de ce qui est spécifié dans cette garantie, Activision ne donne aucune garantie explicite ou implicite, et ne s'engage en aucune façon en ce qui concerne les cassettes. En aucun cas Activision ne pourra être tenu responsable sous cette garantie pour des dommages spéciaux, secondaires ou indirects, encourus par tout acheteur-utilisateur.

Cette garantie et les déclarations contenues ci-dessus n'affectent pas les droits légaux de l'utilisateur contre le fabricant ou le fournisseur de la cassette.

**REMARQUE:** Pour tout service local, voir la liste des distributeurs.

## GRAND PRIX™—GRUNDREGELN

1. Schließen Sie Ihr Videospielsystem an Ihr Fernsehgerät an. Beachten Sie dabei die Anweisungen des Herstellers.
2. Legen Sie bei AUSgeschaltetem Gerät (OFF) Ihre Spielkassette ein.
3. Schalten Sie Ihr Gerät EIN (ON). Erhalten Sie kein Bild, so überprüfen Sie den Anschluß Ihres Spielsystems an den Fernseher und wiederholen gegebenenfalls Schritte 1 - 3.
4. Schließen Sie den linken Steuerknüppel-Regler an (den einzigen, den Sie benötigen). Halten Sie ihn beim Spiel so, daß der rote Knopf nach links oben zeigt.
5. Schwierigkeits-Schalter (DIFFICULTY) sind ohne Wirkung.
6. Mit dem Spiel-Auswahlschalter (GAME SELECT) können Sie nun ein Spiel aussuchen:

   Spiel 1: Watkins Glen
   Spiel 2: Brands Hatch (1 Brücke)
   Spiel 3: Le Mans (2 Brücken)
   Spiel 4: Monaco (3 Brücken)

7. **Spielbeginn:** Betätigen Sie den Rückstell-Schalter (GAME RESET), um das Spiel in Grundstellung zu bringen. Ihr Rennwagen ist start-bereit an der Startlinie in Position, und durch Drücken des roten Knopfes auf Ihrem Knüppel-Regler fängt das Rennen an!
8. **Beschleunigung:** Der rote Knopf des Knüppel-Reglers ist Ihr Gaspedal. Drücken Sie ihn herunter, um Ihren Wagen zu beschleunigen; Gänge werden automatisch eingelegt. Je länger Sie auf den roten Knopf drücken, desto schneller wird Ihr "Renner," bis er seine Höchstgeschwindigkeit erreicht.
9. **Verlangsamung:** Das Loslassen des roten Knopfes vermindert Ihre Geschwindigkeit. Um zu bremsen, bewegen Sie Ihren Steuerknüppel nach links.
10. **Lenkung:** Wenn Sie den Steuerknüppel nach oben drücken, steuern Sie Ihren Rennwagen in Richtung der oberen Streckenbegrenzung; ziehen Sie den Knüppel zurück, so lenken Sie ihn nach unten.
11. **Spielzweck:** Die Rennstrecke in kürzester Zeit abzufahren.

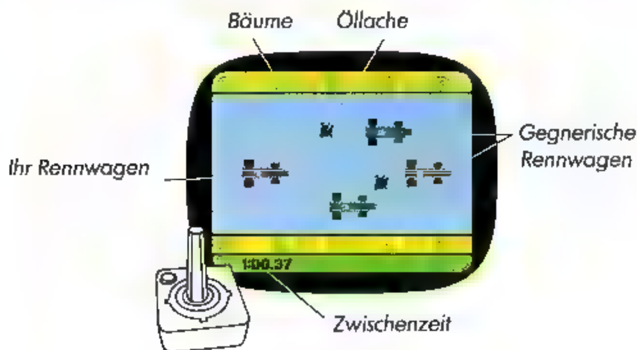
# BESONDERHEITEN DES GRAND PRIX™ VON ACTIVISION®

**Öllachen.** Nur ein kleiner Zusatztest für Ihre Reflexe! Öl auf der Strecke verlangsamt Ihre Geschwindigkeit zwar nicht—es kann Sie jedoch ganz schön ins Rutschen bringen, direkt in einen anderen Wagen hinein. Öllachen sind also am besten zu vermeiden. Wenn Sie jedoch Zeit aufholen wollen und kein anderes Fahrzeug in Reichweite ist, riskieren Sie einfach, geradeaus hindurchzufahren.

**Zusammenstöße:** Diese kommen natürlich vor—doch sollten nach Möglichkeit vermieden werden. Wenn Sie mit einem anderen Rennwagen zusammenstoßen, wird Ihre Geschwindigkeit geringer als die des Gegners, in den Sie hineingerast sind. Um zur Vermeidung eines solchen Zusammenstoßes plötzlich scharf abzubremsen, lassen Sie den roten Knopf los und bewegen gleichzeitig Ihren Steuerknüppel nach links, um voll auf die Bremsen zu treten.

**Lenkreaktion.** Wie bei den echten Rennwagen reagiert Ihr Auto bei zunehmender Geschwindigkeit schneller auf die Lenkung; seien Sie also darauf gefaßt, daß Ihr Wagen viel schneller und intensiver reagiert, wenn Sie den Steuerknüppel bei hoher Geschwindigkeit betätigen. Bei jedem Lenkmanöver verlieren Sie jedoch etwas an Geschwindigkeit—um also schnellste Zeiten zu stoppen, vermeiden Sie zu häufige Richtungsänderungen!

**Brücken.** In Brands Hatch, Le Mans und Monaco müssen Sie nach jeder Rennmeile eine Brücke überqueren, die über blaues Wasser führt. Sobald Ihr Wagen in die Brücke einfährt, wird Ihre bis dahin gestoppte Zwischenzeit auf dem Bildschirm angezeigt und festgehalten. Gesamtzeiten werden wieder angezeigt, sowie Sie die Brücke verlassen. Falls Ihr Wagen die Brückenbegrenzung streift, so hören Sie es sofort, und Ihre Geschwindigkeit verlangsamt sich automatisch. Und sollten Sie voll in die Brücke hineinrasen, wird Ihr Wagen ganz abgestoppt und Sie müssen einen neuen Anlauf machen, um die Brücke zu überqueren—während die Uhr weiterläuft!



## WIE MAN FÜR GRAND PRIX™ VON ACTIVISION® EIN GEFÜHL BEKOMMT

Wir raten Ihnen, sich zu Anfang nicht zu viel vorzunehmen! Ein paar Probefahrten über die einzelnen Rennstrecken sollten Ihnen ein "Gefühl" für die Eigenheiten der Strecken geben.

Genau wie bei richtigen Rennen verlieren Sie die Kontrolle über Ihren Wagen bei überhöhten Geschwindigkeiten wesentlich schneller als bei niedrigeren Touren, weshalb gleichmäßiges Steuern und ausgeglichenes Tempo so wichtig sind. Überlegen Sie also im Voraus und kalkulieren Sie ein, was alles auf Sie zukommen kann.

Wenn Sie ein anderes Auto überholen, brauchen Sie sich normalerweise keine Sorgen zu machen, daß Ihr Gegner Sie wieder einholen könnte. Wo sich alles abspielt, ist vor Ihnen, und genau dort sollten Sie Ihre Augen haben und sich voll in Fahrtrichtung konzentrieren.

## WERDEN SIE MITGLIED DES GRAND PRIX RENNTEAMS VON ACTIVISION®

Sollten Sie eine der folgenden Rennzeiten erreichen oder sogar überbieten, machen wir Sie automatisch zum Mitglied unseres "Activision Grand Prix Driving Team" und schicken Ihnen ein besonderes Mitgliedsabzeichen. Machen Sie einfach ein Foto Ihres Fernsehschirms und senden Sie es mit Namen und Ihrer Anschrift an Ihre nächstgelegene Activision-Vertriebsstelle. Eine komplette Vertriebsliste liegt bei.

| Zu überbietende Zeiten: | Rennteam Mitglieder | Derzeitiger Weltrekord |
|---|---|---|
| Watkins Glen | 0:35 | 0:29.49 |
| Brands Hatch | 1:00 | 0:50.93 |
| Le Mans | 1:30 | 1:14.05 |
| Monaco | 2:30 | 1:35.79 |

# WIE MAN WELTKLASSE-RENNFAHRER IM GRAND PRIX™ VON ACTIVISION® WIRD

Tips von David Crane, dem Designer von Grand Prix



*David Crane, leitender Designer bei Activision, hat für seine Entwürfe bereits Preise gewonnen. Zu den von ihm entworfenen Spielen gehören Dragster,* Fishing Derby, Laser Blast™ und Freeway.™

"Genau wie bei einem echten Grand Prix Rennen sind auch beim Grand Prix von ACTIVISION Fingerspitzengefühl und Kontrolle besonders wichtig. Je besser Sie Ihren Wagen und all seine Reaktionen kennen, desto besser liegen Sie im Rennen!

"Hier einige Tips: Wenn Sie Ihren "Renner" die Strecke herauf- und heruntersteuern, schaltet ein *geringer* Druck des Steuerknüppels nach rechts jedes unbeabsichtigte Bremsen aus. Dieser Druck muß jedoch leicht bleiben, um in Notfall schnell eine Vollbremsung durchführen zu können.

"Je mehr Rennen Sie fahren, umso genauer können Sie das Erscheinen der anderen Rennwagen auf dem Bildschirm vorausahnen. Bis zu einem gewissen Grad können Sie sich sogar einzelne Verkehrssituationen einprägen und somit Züge im Voraus planen. Falls Sie das nicht tun, wird Ihnen bald der Wind in Form eines Unfalls aus allen Segeln genommen —und Sie zahlen mit dem Verlust kostbarer Zeit.

"Die Wagen vor Ihnen haben in Brückennähe viel Öl verloren, so daß Sie bei größeren Öllachen immer wissen, daß Sie jetzt bald auf eine Brücke Obacht geben müssen.

"Streckenkenntnis ist sehr wesentlich. Machen Sie sich mit den einzelnen Strecken vertraut, so daß Sie immer Wissen, wo Sie sind und was auf Sie zukommt. Hierdurch haben Sie die Uhr auf Ihrer Seite—und genau das wollen Sie ja schließlich!

"Und schreiben Sie mir mal zwischen zwei Rennen. Viel Glück!"

David Crane

## ACTIVISION® —TELESPIEL-KASSETTE EINJAHRESGARANTIE

Sollte sich innerhalb eines (1) Jahres ab Kaufdatum herausstellen, daß Material oder Verarbeitung dieser Telespiel-Kassette schadhaft sind, garantiert Activision dem Ersterwerber bei gebührenfreier Einsendung, zusammen mit dem Nachweis des Kaufdatums, die Kassette nach eigener Entscheidung entweder unentgeltlich zu reparieren, oder sie zu ersetzen.

Diese Garantie beschränkt sich auf die elektronischen Schaltkreise und auf die von Activision verwendeten mechanischen Teile, und schließt normalen Verschleiß ausdrücklich aus. Diese Garantie ist des weiteren ausdrücklich dann hinfällig, wenn die Kassette vorsätzlich oder fahrlässig falsch gehandhabt, und dadurch beschädigt wurde. Weitergehende Gewährleistungen werden von Activision nicht übernommen, weder ausdrücklich noch stillschweigend, und Activision gibt auch keine Zusicherungen über besondere Eigenschaften dieser Kassette. Unter keinen Umständen ist Activision haftbar für dem Ersterwerber entstandene mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden, insbesondere für solche an den Abspiel- oder Fernsehgeräten.

Diese Garantie beschränkt in keiner Weise sonstige, gesetzlich festgelegte Rechte und Ansprüche des Verbrauchers gegenüber dem Hersteller oder dem Lieferanten dieser Kassette.

**EMPFEHLUNG:** Den nächstliegenden Kundendienst entnehmen Sie bitte der Liste unserer Vertriebsstellen.

# GRAND PRIX™ IL GIOCO

1. Collega il videogame system seguendo le istruzioni del costruttore.
2. Ad apparecchio spento (OFF), inserisci la cassetta.
3. Accendi l'apparecchio (ON). Qualora non apparisse l'immagine, controlla il collegamento tra il video system e il televisore, dopo di che ripeti le operazioni 1, 2 e 3.
4. Collega la leva di comando sinistra (l'unica di cui avrai bisogno). Durante il gioco tieni l'unità di comando con il pulsante rosso in alto a sinistra.
5. I selettori delle difficoltà (DIFFICULTY) non hanno alcuna funzione.
6. Scegli il gioco tramite l'apposito selettore (GAME SELECT):

   Gioco n. 1: Watkins Glen
   Gioco n. 2: Brands Hatch (1 Ponte)
   Gioco n. 3: Le Mans (2 Ponti)
   Gioco n. 4: Monaco (3 Ponti)
7. **Per iniziare il gioco.** Premi GAME RESET. Il tuo bolide si allineerà alla partenza. Premi il pulsante rosso sull'unità di comando e la corsa prenderà il via.
8. **Per acquistare velocità.** Il pulsante rosso sull'unità di comando è il tuo acceleratore. Premilo per accelerare il tuo bolide. Il cambio è automatico. Più a lungo tieni premuto il pulsante rosso più la tua vettura accelererà fino a raggiungere la massima velocità.
9. **Per rallentare.** Allentando la pressione sul pulsante rosso il bolide rallenterà. Per frenare, sposta la leva di comando verso sinistra.
10. **Per sterzare.** Per dirigere la vettura verso la parte superiore della pista spingi la leva di comando in avanti. Tirando la leva verso di te, la vettura si dirigerà verso la parte inferiore della pista.
11. **L'obiettivo del gioco.** Percorrere l'intero circuito nel minor tempo possibile.

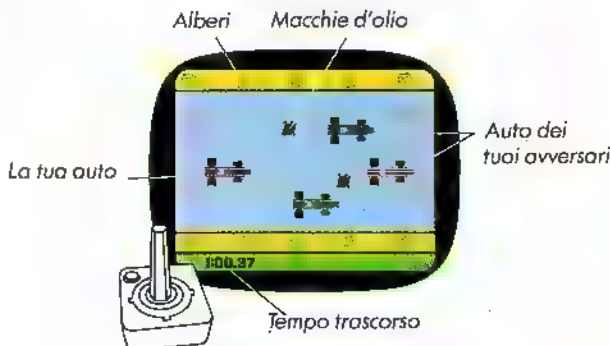
# CARATTERISTICHE DEL GRAND PRIX™ DELLA ACTIVISION®

**Macchie d'olio.** Un piccolo test addizionale per i tuoi riflessi. Non ti faranno rallentare, ma potrebbero farti sbandare contro un'altra auto. E' quindi consigliabile evitarle: se tuttavia avessi bisogno di recuperare del tempo e non c'è nessun'altra auto vicina a te, puoi azzardarti a passarci sopra.

**Scontri.** Succederanno ma, possibilmente, andrebbero evitati. In uno scontro rallenta la tua auto ad una velocità inferiore a quella della macchina urtata. Per ridurre la velocità ed evitare gli scontri, allenta la pressione sul pulsante rosso spostando contemporaneamente la leva di comando verso sinistra per azionare i freni.

**Sensibilità di sterzata.** Come in una vera auto da corsa, il volante diventa più sensibile con l'aumentare della velocità; la tua auto risponderà quindi più prontamente quando agisci sulla leva di comando alle alte velocità. Dal momento che la velocità diminuisce leggermente ad ogni sterzata, è consigliabile limitare le manovre al minimo indispensabile per cercare di ottenere il tempo migliore.

**Ponti.** Sui circuiti di Brands Hatch, Le Mans e Monaco, dopo ogni miglio ti troverai ad attraversare un ponte sopra acqua azzurra. Non appena la tua macchina imbocca il ponte, il cronometro registra il tempo impiegato per attraversarlo. Appena la tua auto da corsa lascia il ponte, il cronometro riprende a registrare il tempo normale. Se la tua macchina urta contro un ponte, si arresterà e dovrai manovrare per attraversarlo mentre l'orologio continuerà a registrare il tempo trascorso.



ITALIANO

## COME DIVENTARE ABILI A GRAND PRIX™ DELLA ACTIVISION®

All'inizio ti consiglio di prenderla con calma. Un paio di giri di prova sui circuiti ti aiuteranno a conoscere la pista.

Troverai che, proprio come in una vera gara, più la tua auto corre veloce, più è facile perderne il controllo. Ecco perché "l'andatura" è così importante. Cerca di prevedere che cosa sta per succedere.

Quando sorpassi un'altra auto, non dovrai quasi mai preoccuparti di essere raggiunto di nuovo: pertanto tieni gli occhi sulla pista davanti a te. E' lì che si svolge l'azione.

## ENTRA NELLA SQUADRA DI PILOTI DEL GRAND PRIX DELLA ACTIVISION

Se riesci a uguagliare o abbassare uno dei seguenti tempi, ti faremo membro della squadra dei piloti di Grand Prix della ACTIVISION, e ti spediremo uno speciale distintivo dell'Associazione. Fai una foto dello schermo del tuo televisore e mandala al più vicino distributore della Activision, accludendo il tuo nome e indirizzo. La lista dei distributori è acclusa.

| Tempi da battere | Iscrizione alla Squadra Piloti | Attuali record mondiali |
|---|---|---|
| Watkins Glen | 0:35 | 0:29.49 |
| Brands Hatch | 1:00 | 0:50.93 |
| Le Mans | 1:30 | 1:14.05 |
| Monaco | 2:30 | 1:35.79 |

# COME DIVENTARE PILOTA DI CLASSE MONDIALE A GRAND PRIX™ DELLA ACTIVISION®

ITALIANO

Suggerimenti di David Crane, ideatore di Grand Prix



David Crane, vincitore di numerosi premi, è uno degli ideatori più autorevoli della Activision. Tra i giochi da lui creati, ricordiamo Dragster,® *Fishing Derby,® Laser Blast™* ■ *Freeway.*™

"Proprio come in un vero Grand Prix, abilità ■ sicurezza sono importantissimi in questo gioco Activision. Più conosci la tua vettura e come risponde, meglio farai.

"Ecco alcuni consigli; guidando l'auto lungo il circuito, una *leggera* pressione sul lato destro della leva di comando eliminerà qualsiasi frenata accidentale. La pressione deve essere leggera per consentire frenate improvvise in caso di emergenza.

"Più giochi e più sarai in grado di prevedere il sopraggiungere di altre macchine, fino al punto di memorizzare lo schema del traffico e di decidere in anticipo le tue mosse. Se non lo fai, il rallentamento provocherà inevitabilmente incidenti con perdita di tempo prezioso.

"Le auto davanti a te hanno lasciato tracce di olio sulla pista in prossimità dei ponti: quando vedrai macchie d'olio, fa attenzione ai ponti.

"La conoscenza del tracciato è importantissima. Cerca sempre di sapere dove sei e cosa c'è davanti a te su ogni percorso. In questo modo guadagnerai tempo; ed è ciò che vuoi.

"Scrivimi due righe tra una corsa e l'altra. In bocca al lupo!"

David Crane

ITALIANO

# —ACTIVISION® —VIDEOGIOCO GARANZIA LIMITATA DI UN ANNO

La Activision Inc. garantisce all'acquirente originario, per il periodo di un anno (1) a partire dalla data d'acquisto, che questa videocassetta è esente da difetti di materiali o di fabbricazione. In caso contrario, l'Activision provvederà gratuitamente alla riparazione o alla sostituzione, a sua discrezione, al ricevimento della cassetta presso il suo centro di distribuzione, con porto pagato e con documentazione della data d'acquisto.

Questa garanzia è limitata ai collegamenti elettronici e alle parti meccaniche originali forniti della Activision e non copre la normale usura. Questa garanzia non si applica e si annulla se il difetto della cassetta è provocato da uso cattivo o improprio, da manomissione o incuria. Fatta eccezione per ciò che è specificato in questa garanzia, l'Activision non offre nessun'altra garanzia, impegno o condizione, espliciti o impliciti, e non afferma nient'altro a proposito della cassetta. In nessun caso, l'Activision potrà essere ritenuta responsabile, in base a questa garanzia, di danni particolari, accidentali o indiretti, che siano derivati all'acquirente-consumatore.

Questa garanzia e le dichiarazioni in essa contenute non ledono nessun diritto previsto dalla legge a difesa del consumatore nei confronti del produttore o fornitore della cassetta.

**NOTA:** Per servizio locale, consultare la lista dei distributori.

ESPAÑOL

## DIRECCIONES BASICAS DE GRAND PRIX™

1. Conecte su sistema de juego al televisor. Siga las instrucciones del fabricante.
2. Con la corriente apagada (OFF), inserte el cassette de juego.
3. Prenda la corriente, (ON). Si no aparece la imagen, revise la conexión de su sistema de juego con el televisor, y repita los pasos 1-3.
4. Inserte la palanca de mando izquierda (es la única que necesitará). Mientras juega, sostenga la palanca de mando con el botón rojo en la esquina superior izquierda.
5. Los interruptores DIFFICULTY o no tienen ningún efecto en este juego.
6. Seleccione un juego con el interruptor GAME SELECT:

   Juego 1: Watkins Glen
   Juego 2: Brands Hatch (1 Puente)
   Juego 3: Le Mans (2 Puentes)
   Juego 4: Monaco (3 Puentes)

7. **Para iniciar el juego.** Apriete el botón GAME RESET. Su auto de carreras estará en posición en el punto de partida. Apriete el botón rojo en la palanca de mando y la carrera comienza!
8. **Para ganar velocidad.** El botón rojo en su palanca de mando es su acelerador. Apriételo para acelerar su auto de carreras. Los cambios de velocidad son automáticos. Mientras más tiempo mantenga el botón apretado, más rápido se moverá su auto de carreras hasta alcanzar su velocidad máxima.
9. **Para disminuir velocidad.** Al soltar el botón rojo en la palanca de mando, su auto de carreras disminuirá su velocidad. Para frenar, mueva la palanca de mando hacia la izquierda.
10. **Para conducir.** Si mueve la palanca de mando hacia arriba, su auto se moverá hacia la parte superior de la pista; moviendo la palanca de mando hacia abajo, moverá el auto hacia la parte inferior de la pista.
11. **Propósito del juego.** Completar el circuito de la pista en el menor tiempo posible.

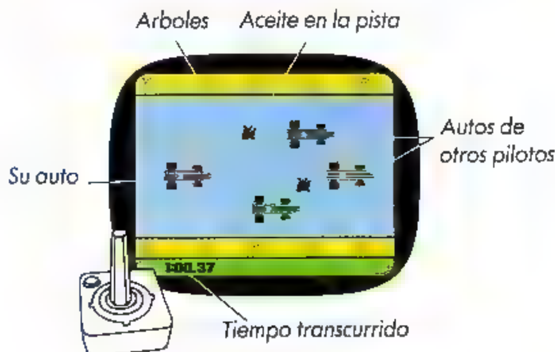
# CARACTERISTICAS ESPECIALES DE GRAND PRIX™ DE ACTIVISION®

**Aceite en la pista.** Esta es una pequeña prueba de sus reflejos. El aceite en la pista no le hará disminuir su velocidad, pero puede causar que su auto resbale y choque con otro auto. El aceite en la pista debe ser evitado, pero cuando usted necesite ganar tiempo y no hay otro auto junto al suyo, usted puede arriesgarse a pasarle por encima manejando en línea recta.

**Choques.** Estos suceden, pero deben ser evitados en todo lo posible. Los choques con otros autos harán reducir la velocidad de su auto aún más que la del auto que usted choque. Para reducir realmente su velocidad y evitar un choque, suelte el botón rojo mientras mueve la palanca de mando hacia la izquierda para frenar.

**Reaccion del volante.** Al igual que en un auto de carreras verdadero, el volante se hace más sensible a medida que aumenta la velodicad; recuerde que su auto reaccionará más rapidamente cuando usted mueve la palanca de mando a altas velocidades. Su velocidad disminuye ligeramente cada vez que usted cambia dirección; para lograr su mejor tiempo en el juego, no haga cambios bruscos de dirección con el volante.

**Puentes.** En las pistas de Brands Hatch, Le Mans y Monaco, después de cada milla de carrera, usted cruzará un puente sobre aguas azules. En el momento en que su auto entra en el puente, el tiempo transcurrido hasta llegar al puente será indicado en la pantalla y se mantendrá fijo. La cuenta normal de tiempo se reanudará cuando su auto abandone el puente. Si usted roza su auto con un lado del puente, oirá el ruido y su auto disminuirá la velocidad. Si usted choca contra el puente, su auto se detendrá completamente y usted tendrá que dirigir su auto para cruzar el puente mientras el reloj sigue marcando el tiempo.



## APRENDIENDO A JUGAR GRAND PRIX™ DE ACTIVISION®

Le sugerimos que lo tome con calma al principio. Un par de vueltas lentas de práctica a la pista le ayudará a conocer mejor la pista.

Usted verá que, igual que en las carreras verdaderas, mientras más rápido vaya su auto, más fácil le será perder el control. Por eso el conocer bien la pista es muy importante. Trate de anticiparse siempre a lo que viene.

Cuando usted pase a otro auto, usted casi nunca tendrá que preocuparse de que lo alcance nuevamente. Así que mantenga sus ojos en la pista enfrente suya. Es allí donde ocurrirá la acción.

## UNASE AL EQUIPO DE PILOTOS DEL GRAND PRIX DE ACTIVISION®

Si usted consigue igualar o mejorar cualquiera de los tiempos señalados a continuación, lo inscribiremos en el Equipo de Pilotos Gran Prix de ACTIVISION y le enviaremos un emblema especial de miembro. Tome, simplemente, una fotografía de la pantalla del televisor y envíela, juntamente con su nombre y dirección, al distribuidor Activision más cercano a su domicilio. Aquí le adjuntamos una lista completa de nuestros distribuidores.

| Pistas | Para ser Miembro del Equipo de Pilotos | Mejor Marca Mundial en la Actualidad |
|---|---|---|
| Watkins Glen | 0:35 | 0:29.49 |
| Brands Hatch | 1:00 | 0:50.93 |
| Le Mans | 1:30 | 1:14.05 |
| Monaco | 2:30 | 1:35.79 |

# COMO LLEGAR A SER UN PILOTO DE CARRERAS DE CLASE MUNDIAL EN EL GRAND PRIX™ DE ACTIVISION®

Consejos de David Crane, diseñador de Grand Prix



*David Crane es un Diseñador Principal de Activision que ha ganado varios premios. Sus juegos incluyen: Dragster,® Fishing Derby,® Laser Blast,™ y Freeway.™*

"Al igual que en una verdadera carrera de Grand Prix, los reflejos y el control son muy importantes en el Grand Prix de ACTIVISION. Mientras mejor conozca su auto y el rendimiento del mismo, mejor marca obtendrá.

"Hay aquí algunos consejos: Cuando maneje su carro por la pista, aplique una *ligera* presión a la palanca de mando hacia la derecha para evitar cualquier frenaje accidental. Esta presión debe ser ligera para permitirle que pueda frenar en caso de una emergencia.

"Mientras más juegue este juego, mejor podrá usted anticipar la aparición de otros autos. Usted podrá memorizar hasta cierto punto los partrones de tráfico y planear sus movimientos con anticipación. Si usted no lo hace, usted tendrá un choque y pagará por él con valioso tiempo perdido.

"Los autos delante de usted dejan una gran cantidad de aceite en la pista cerca de los puentes así que cuando usted vea este aceite, esté atento a la aparición de puentes.

"El conocimiento de la pista es muy importante. Sepa donde está usted y anticípese a lo que pueda venir. De esa forma, el tiempo estará a su lado, que es exactamente lo que usted desea.

"Y escríbame una carta entre las carreras. ¡Buena suerte!"

David Crane

ESPAÑOL

## —ACTIVISION®—CASSETTE DE VIDEOJUEGO UN AÑO DE GARANTÍA

Activision, Inc. ofrece al comprador de este cassette un año (1) de garantía a partir de la fecha de adquisición. Activision se compromete a repararlo o a reemplazarlo gratuitamente, a discreción suya — si el cassette, dentro del período de garantía, presentara algún defecto de material o de elaboración, al recibo en su centro de distribución de dicho cassette, acompañado del comprobante de la fecha de adquisición, con porte pagado.

La garantía cubre los circuitos electrónicos y las piezas mecánicas originalmente suministradas por Activision y no puede aplicarse al normal desgaste producido por el uso. Dicha garantía tampoco tendrá validez si el defecto resulta causado por abuso, mal uso o negligencia.

Esta garantía substituye a todas las demás garantías y ninguna otra declaración o reclamación podrá comprometer a Activision. Activision no será responsable en ningún caso de cualquier daño, incidental o indirecto, provocado por el consumidor por el defectuoso funcionamiento del cassette.

Esta garantía y las declaraciones hechas en ella no afectan ningún derecho legal del consumidor contra el fabricante o distribuidor del cassette.

**NOTA:** Para servicio en su area local, vea la lista de distribuidores.

**Activision's limited one-year warranty information is enclosed.**

---

**L'information relative à la garantie Activision d'un an est incluse.**

---

**Die Beschreibung der einjährigen begrenzten Activision Garantie einliegend.**

---

**È acclusa la garanzia annuale Activision.**

---

**Información acerca de la garantía limitada por un año de Activision se incluye adentro.**

ACTIVISION®

Activision, Inc., World Headquarters
Drawer No. 7286, Mountain View, CA 94042 U.S.A.



Printed in U.S.A.